



LEERLIJN

mediawijsheid

Meer info?
www.mediawijs.be



Wat is de Leerlijn Mediawijsheid?

Media en onderwijs zijn al sinds hun ontstaan met elkaar verbonden. Socrates had het al over welke verhalen je nu wel of niet in lessen voor kinderen mag gebruiken. Maar hij was veel minder enthousiast over de nieuwe media van zijn tijd: het schrift. Ook vandaag groeien onderwijs en media onafscheidelijk mee met de wereld rondom hen. En voor sommigen is de band met traditionele media (boeken, films, kranten ...) sterker, voor anderen is de klik met nieuwere media (apps, smartphones, games ...) groter.

Of we het nu willen of niet, digitale media zijn niet meer weg te denken uit ons leven. Termen als 'liken', 'taggen', 'selfie' en 'sharen' zijn deel van onze taal geworden. Om te communiceren, leren, werken en ontspannen in de huidige samenleving, hebben kinderen dan ook nieuwe mediawijze competenties nodig. Al kan dat misschien nogal overweldigend lijken, want mediawijsheid omvat veel verschillende dingen. Het gaat over toegang hebben tot media, er kritisch naar kijken, in staat zijn om ze te gebruiken en je bewust zijn van de kansen en risico's die daarmee samengaan.

Willen we dat kinderen alle nodige mediawijze competenties onder de knie krijgen, dan moeten we hiervoor aandacht en ruimte voorzien. Ook op school. Bij wijze van leidraad daarbij ontwikkelde Mediawijs deze 'Leerlijn Mediawijsheid'. De leerlijn vat samen wat en hoe een 'gemiddeld' kind (al weten we dat dit niet bestaat) op elke leeftijd moet leren als het gaat over media(wijsheid). Daarbij konden we rekenen op de expertise van leerkrachten, educatoren, pedagogisch begeleiders, verschillende onderwijsnetten, curriculum- en leerplanbouwers. Het resultaat is een verzameling

van vaststellingen uit de praktijk en de invulling van eindtermen en leerplannen volgens een specifiek kader: het Mediawijs Competentiemodel.

De leerlijn biedt een overzicht van de belangrijkste leerdoelen met betrekking tot mediawijsheid, van kleuter tot jongvolwassene. Telkens wordt verwezen naar de sleutelcompetenties en eindtermen waaraan het mediawijze doel gelinkt is. Onder de noemer 'aan de slag' vind je nuttige methodieken, materialen en werkvormen van Mediawijs en partners om aan het leerdoel in kwestie te werken.

Deze publicatie is dus vooral een praktisch instrument voor iedereen die kinderen en jongeren mediawijsheid wil bijbrengen. Het kan schoolteams ondersteunen bij het invullen van hun visie en beleid rond mediawijsheid, bij het selecteren van lesinhouden en lesmateriaal of bij het organiseren van mediawijze activiteiten en uitstappen.

Afhankelijk van je noden als leerkracht of begeleider heb je misschien ook interesse in een domeinspecifieke leerlijn, zoals de groeilijn rond nieuwswijsheid, de leerlijn rond beeldgeletterdheid (cultuur in de spiegel) of de leerlijn rond verslavingspreventie (VAD). Deze 3 leerlijnen vertonen raakvlakken met de Leerlijn Mediawijsheid, maar gaan nog iets dieper in op een specifiek thema.

Mediawijs competentiemodel

De opbouw van de leerlijn is gebaseerd op het Mediawijs Competentiemodel, dat mediawijsheid omschrijft als :

“het kunnen gebruiken en begrijpen van media om zich(zelf en anderen) actief, kritisch en bewust te informeren, interageren, creëren, amuseren en verweren in de maatschappij”

Met ‘**media gebruiken**’ bedoelen we **actief, technisch en creatief omgaan met media**. Dat gaat van heel eenvoudige activiteiten zoals een muis kunnen hanteren of een document opslaan, tot complexere acties zoals een video kunnen bewerken of een vlog of een website maken. De cluster bestaat uit **vier subcompetenties**:

- o **BEDIENEN - de knoppen gebruiken**
Je kunt de fysieke handeling(en) verrichten die nodig zijn om een actie uit te voeren via media. We noemen dat ook wel ‘knoppenkennis’.
- o **NAVIGEREN - de weg vinden**
Je kunt je oriënteren tussen en binnen de media, je kunt ertussen kiezen, en je weg terugvinden.
- o **ORGANISEREN - een structuur aanbrengen**
Je kunt de media die je vindt en gebruikt, ordenen, zodat ze voor jou makkelijker hanteerbaar zijn.
- o **PRODUCEREN - zelf media maken**
Je maakt zelf media.

Met ‘**media begrijpen**’ bedoelen we **bewust en kritisch omgaan met media**. Dat gaat van inzien wat de (on)mogelijkheden van media zijn en voor welke doelen ze bedoeld of geschikt zijn, tot bewust zijn van je eigen mediavaardigheden en die van anderen. We delen dat op in vier subcompetenties:

- o **OBSERVEREN - de kansen zien**
Je bent je bewust van hoe één of meerdere media in elkaar zitten, hoe ze werken en wat hun effecten, (on)mogelijkheden, bereik en doelen zijn.
- o **ANALYSEREN - het achterliggende onderzoeken**
Je kunt de inhoud en gevolgen van media onderzoeken en er kritisch en creatief over nadenken.
- o **EVALUEREN - de waarde beoordelen**
Je kunt op basis je analyse de kwalitatieve en kwantitatieve waarde van media beoordelen.
- o **REFLECTEREN - toepassen op je gedrag**
Je kunt je eigen of iemand anders gedrag bekijken en beoordelen om het bij te sturen.

Een basis en 5 leerdoelen

We deelden onze leerlijn in in

- o **Basis Mediawijsheid**
- o **Leerdoel Informeren**
- o **Leerdoel Interageren**
- o **Leerdoel Creëren**
- o **Leerdoel Amuseren**
- o **Leerdoel Verweren**

Die 5 'Leerdoelen' baseren we op de 5 strategische doelen waartoe media volgens ons competentiemodel kunnen bijdragen. Je houdt met alle 5 rekening om aan mediawijsheid te werken. Elk van de doelen is even belangrijk en kan op zich staan. In de praktijk lopen ze vaak door elkaar. Je creëerde bijvoorbeeld het media-item waarmee je informeert en misschien maakte je er wel een amuserende video of game van ...



leerdoel INFORMEREN

jezelf en anderen
op de hoogte brengen en houden

De zoektocht naar betrouwbare informatie is niet zonder hindernissen, mediawijs kan je helpen om informatie te zoeken, de informatie en de bronnen daarvan te beoordelen en om zelf op een goede manier informatie samen te brengen, te ontsluiten en te verspreiden.



leerdoel INTERAGEREN

uitwisselen van
opinies, gevoelens, data, beelden,...

Media laten ons toe om de grenzen in tijd en ruimte te overbruggen om contact te leggen met anderen, opinies te delen of boodschappen over te brengen. Vriendschappen en relaties kun je online laten bloeien of onderhouden. Je kan je vragen stellen aan meer mensen en instanties dan ooit tevoren. Je kan je administratie en transacties online regelen. Anderzijds, verhinderen die media niet dat je iets verkeerd begrijpt, iemand beledigt, iemand pest of dat je met de verkeerde personen in contact komt. En wat vingervlug gaat voor de ene, is nog vreemd en beangstigend voor de andere. Mediawijsheid kan je helpen om met je communicatie de juiste mensen en instanties te bereiken, om zo goed mogelijk te reageren op anderen, om je knoppenkennis te vergroten, om je weg te vinden in het kluwen van technische mogelijkheden en aangeboden diensten en om bewust om te gaan met je privacy.



leerdoel CREËREN

media voor jezelf en anderen maken

Je ideeën, emoties, verhalen ... goed kunnen uitdrukken, dat kan je gebruiken om verbinding te maken met anderen en om jezelf verder te ontwikkelen. Media bieden je meer mogelijkheden dan ooit: foto's, video's, websites, blogs, podcasts, games, social media posts, 3D-geprinte voorwerpen ... Creëren daar kan je blij van worden, het draagt bij tot zelfexpressie en beleving. Niet iedereen heeft toegang tot alle toestellen en software of is even rad van tong, oog of vinger. Gezien of gehoord worden in de grote hoop van creaties, vraagt steeds meer creativiteit, originaliteit en kwalitatieve uitvoering. En soms neemt iemand anders jouw creatie zomaar over of doe je dat zelf met de creatie van iemand anders. Mediawijsheid kan je helpen om je creatieve basisvaardigheden te ontwikkelen, om de kwaliteit en het bereik van je werk te verhogen en om te weten wat je wel of niet mag met het werk van iemand anders en hoe je dat zelf duidelijk maakt over je eigen werk.



leerdoel AMUSEREN

jezelf en anderen entertainen

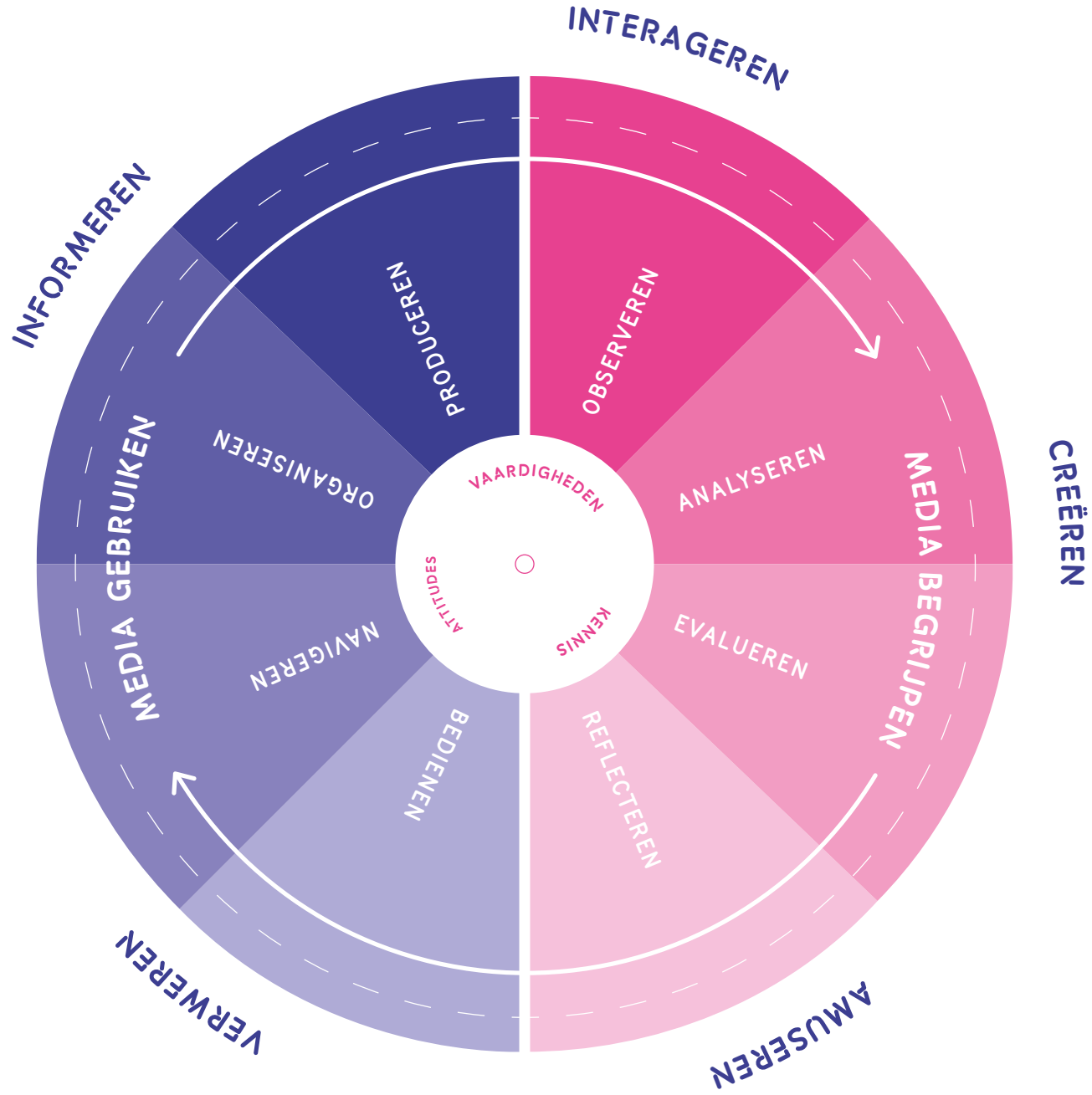
YouTube kijken, gamen, gewoon wat rondsurfen op zoek naar weetjes, scrollen door de social media van je vrienden, kennissen en nobele onbekenden, een LAN-party organiseren, memes maken ... digitale media voorzien je van een gigantisch aanbod aan amusement. En ze laten je toe om zelf aanbod te voorzien om anderen te entertainen. De boog kan nu eenmaal niet altijd gespannen staan en samen genieten zorgt voor betere banden, betere samenwerkingen, hogere productiviteit ... Sommigen verliezen zich ook wel eens in een serieuze binge-sessie, blijven net wat te lang hangen in een game of zien het verschil niet meer tussen het maken van een grappige of beledigende meme. Mediawijsheid kan je helpen om samen bewust te genieten van media en een balans te vinden tussen wanneer en waarvoor je media al dan niet gebruikt.



leerdoel VERWEREN

opkomen voor jezelf, voor je mening, voor anderen, voor de goede zaak ...

Media vormen een belangrijk onderdeel van de publieke ruimte. En van oudsher moeten we kunnen opkomen voor onszelf, voor anderen of voor iets op de speelplaats, de straat, het werk, op café ... Een online petitie, een mailprotestactie of via sociale media je vertegenwoordigers contacteren ... opkomen voor iets of iemand kan bijvoorbeeld via digitale media. En soms kies je er niet alleen zelf voor, maar moet je jezelf of anderen kunnen verweren tegen wie jou en of je omgeving belaagt. Mediawijsheid kan je helpen om je weerbaar op te stellen.



Hoe groeit een kind op met media?

Hoe groeit een kind op met al die media? En hoe kan jij als leerkracht/begeleider hem of haar daar zo goed mogelijk in begeleiden? In dit deel zetten we het allemaal even op een rijtje: van de eerste babystapjes tot de laatste puberpassen.

VAN 0 TOT 3 JAAR: BABY'S EN PEUTERS

Baby's en peuters vinden alles in hun kleine wereldje ongelooflijk fascinerend. Ze kijken dan ook voortdurend om zich heen. Vooral simpele, herkenbare beelden en geluiden trekken daarbij hun aandacht. Verschijnt er een leuk figuurtje op de televisie? Een baby heeft het vast gespot, maar op deze leeftijd is alle interactie met media louter spontaan en toevallig. Voor de leeftijd van 2 jaar zal een kind er weinig van opsteken. Het brein van zo'n kleintje leert veel meer van de echte wereld dan van een plat scherm.

Zodra een kind 2 jaar is, volgen de eerste technische vaardigheden in de omgang met media. Het herkennen, aanwijzen en benoemen van voorwerpen die in beeld komen begint te lukken. Vanaf nu beleven peuters ook bewust plezier aan een scherm: een kind kan een tablet of smartphone nog niet zelfstandig gebruiken, maar weet wel heel goed wat er wel en niet leuk is om naar te kijken. Weet dat een kind nu ook gedrag gaat nabootsen, volwassenen letten best extra goed op in het voorbeeld dat ze geven.

VAN 4 TOT 6 JAAR: KLEUTERS

Kleuters zijn leergierig en houden ervan om media al spelend te ontdekken, al zijn ze ook snel weer afgeleid. Schermen hebben dan ook een grote aantrekkingskracht op hen. Duwen op knoppen, swipen op een scherm, vertellen wat ze zien: ze vinden het helemaal geweldig en worden er met jouw hulp alsmat beter in. Stap voor stap leren ze hoe schermen en toestellen werken en waar ze voor dienen. Door er zelf mee te prutsen, maar vooral door anderen in hun omgeving goed in het oog te houden.

Toch kunnen ze nog altijd wat hulp gebruiken van een leerkracht, een ouder, grote broer of zus als ze naar een scherm kijken. Lezen lukt nog niet en fijne bewegingen hebben ze nog niet helemaal onder de knie. Ook vinden ze het soms moeilijk om zich aan afspraken te houden. Gelukkig worden ze steeds mondiger: ze kunnen en durven best wel om hulp vragen.

VAN 7 TOT 9 JAAR: KINDEREN

Hoera, kinderen kunnen vanaf het eerste leerjaar lezen en schrijven! En dat opent nieuwe deuren. Ze worden daardoor niet alleen een pak zelfstandiger, maar ontdekken ook andere soorten media. Denk maar aan games en de eerste kindvriendelijke alternatieven voor sociale media. Ook qua inhoud hebben ze vaak een uitgesproken voorkeur voor inhoud die zich specifiek richten op jongens of meisjes.

Vanaf de lagere school weten kinderen heel goed dat de hulp van van een volwassene niet langer nodig is om toestellen te bedienen of op zoek te gaan naar leuke content. Ze weten wat ze willen, waar ze het kunnen vinden en hoe ze dat moeten aanpakken. Zoals een filmpje opzoeken op YouTube, de weg vinden op een website of zelf de camera openen en een video maken. Ook kunnen ze nadenken over de echtheid van een foto, filmpje of tekst en beseffen ze dat er zoiets bestaat als reclame.

VAN 10 TOT 12 JAAR: JONGE TIENERS

Hoe ouder een kind wordt, hoe meer het zonder veel moeite media op eigen houtje zal verkennen. Kinderen worden steeds beter in de vaardigheden die ze op jongere leeftijd al ontwikkeld hebben en kunnen kritisch nadenken over alles wat ze tegenkomen. Vaak zijn media voor hen ook een manier om hun creativiteit de vrije loop te laten.

Online beginnen ze meer sociale contacten te leggen, waarbij ze al gauw 'echte' sociale netwerken als Instagram of Snapchat verkiezen boven kindvriendelijke varianten. Op deze leeftijd hebben kinderen de neiging om grenzen af te tasten, ook die van elkaar. Hoewel ze perfect in staat zijn om stil te staan bij wat wel of niet gepast is op het internet, steken fenomenen als cyberpesten weleens de kop op. Tot slot wordt een kind ook meer en meer beïnvloed door zijn vriendjes. De laatste game? De nieuwste hype? Grote kans dat een kind snel weet wat hij wil.

VAN 13 TOT 15 JAAR: TIENERS

Tieners bepalen graag zelf wat ze doen, wanneer ze dat doen en hoe ze dat doen. De manier waarop ze omgaan met media is daar zeker geen uitzondering op. En dat betekent dat volwassenen minder en minder afweten van wat tieners online allemaal uitspoken. Van selfies photoshopen tot pikante foto's sturen naar (potentiële) liefjes.

Het goede nieuws is dat de mediawijsheid van tieners op deze leeftijd normaal al in een vergevorderd stadium is. Ze kunnen zich veilig op het internet begeven, andermans privacy respecteren en nadenken over hoe betrouwbaar bepaalde informatie is. Mits je hen een duwtje in goeie richting geeft. Want praten blijft belangrijk: een kind is zich nog niet altijd bewust van de risico's rond zijn of haar mediagebruik, zowel op korte als lange termijn. Een beetje advies kan veel helpen.

VAN 16 TOT 18 JAAR: JONGVOLWASSENEN

Jongvolwassenen doen hun ding, kunnen meer verantwoordelijkheid aan en tasten minder grenzen af. Media zijn quasi onmisbaar geworden in hun dagelijkse leven: ze gebruiken het als ontspanning, om sociale contacten te onderhouden en om te weten wat er allemaal gebeurt in de wereld. En intussen bevinden zij zich op de rand van volwassenheid. Op deze leeftijd hebben ze geen boodschap meer aan strenge regels.

Omgaan met media blijft een verhaal van vallen en opstaan. Een jongvolwassene zal af en toe nog verschieten van de gevolgen die bepaald mediagedrag met zich meebrengt. Maar laten we eerlijk zijn: ook het beste paard struikelt weleens. Vallen, opstaan en weer doorgaan!

Zoals je kan zien in volgende tabel vertegenwoordigt elk niveau een stap voorwaarts in de verwerving van mediawijsheidcompetenties volgens de cognitieve uitdaging, de complexiteit van de taken die ze aankunnen en hun autonomie bij het voltooien van de taak.

Voor je begint

Wanneer welke leerdoelen aan bod komen is afhankelijk van de noden per leeftijd.

Alles wat de leerlingen in de voorgaande graden meekrijgen blijft een noodzakelijke basis voor de volgende jaren. Uiteraard kunnen leerdoelen aangepast worden aan de kenmerken (lerniveau, leefwereld, fysieke en mentale beperkingen...) van een specifieke school- of klasgroep. We onderscheiden 4 niveaus waarin de mediawijze doelen zijn opgedeeld. De complexiteit van de taak en de zelfstandigheid/autonomie waarmee deze taak wordt uitgevoerd bepalen in grote lijnen het niveau van het doel. Hoe eenvoudiger de taak en hoe groter de hulp bij het uitvoeren van deze taak, hoe lager het niveau van het doel. Het cognitief domein waarop het doel zich bevindt zegt iets meer over het type denkproces dat de leerling doorloopt bij het verwezenlijken van het doel.

Het gebruik van de mediawijze doelen om de leerlijn te structureren zorgt voor de volgende specifieke kenmerken:

1. De mediawijze doelen zijn breed geformuleerd en dus veelzijdig. Dit impliceert dat de leerlijn in dit document zich niet beperkt tot een specifiek medium. Het geeft een algemeen beeld over alle media heen, zowel de zogenaamde 'oude media' als kranten, boeken, tijdschriften, radio, analoge televisie en telefoon als de zogenaamde 'nieuwe media' als computers, smartphones, tablets, digitale televisie en apps kunnen in de leerlijn worden geplaatst.
2. Deze leerlijn focust eerder op empowerment dan bescherming. Media zijn een integraal deel van onze samenleving en gebruikers kunnen leren om er actief en constructief mee om te gaan. We gaan verder dan leerlingen enkel te leren hoe (slechte of gekleurde) media te herkennen en te vermijden. Mediawijze moet hen ook ondersteunen om autonomer en kritische met media om te gaan.
3. Deze leerlijn geldt voor de 'gemiddelde' leerling. Maar eigenlijk is iedereen uniek en verschillend, ook wanneer het gaat over mediawijze. De indeling die we voorstellen naar levensjaren en niveaus is eerder indicatief en zeker niet normerend of voorschrijvend. Toch kan de leerlijn aan leerkrachten en cultuureducators een greep bieden over wat ze op welke leeftijd inzake mediawijze kunnen leren.
4. Om te vermijden dat deze leerlijn focust op risicomanagement, vinden we het belangrijk om naast verweren ook aandacht te hebben voor amusement en creatie. Media zijn bovenal nog steeds middelen om je te amuseren en jezelf uit te drukken en mediawijze kan je helpen om hiervan bewust te genieten en de juiste balans te vinden.
5. Er werd bewust geen opsplitsing gemaakt in kennis, vaardigheden en attitudes. We bekijken het doel holistisch om zo de leerwinst te vergroten. De toelichting per doel geeft de leerkracht inspiratie in de nog concretere invulling ervan.

	NIVEAU	COMPLEXITEIT VAN DE TAAK	AUTONOMIE	COGNITIEF DOMEIN
★	Verkennd	Aangereikte voorbeelden en taken	Volledig met hulp	Verkennen
★★	Beginnend	Eenvoudige taken	Deels met hulp	Onthouden en herkennen
★★★	Gevorderd	Duidelijke en routinematige taken, met af en toe verwachte en onverwachte problemen die zich kunnen voordoen	Zelfstandig	Begrijpen en toepassen
★★★★	Expert	Heel uiteenlopende taken en problemen	Anderen begeleiden	Reflecteren en zelf creëren



BASIS

MEDIAWIJSHEID

BASIS - DOEL 1

DE LEERLING VERKLAART HET BEGRIIP 'MEDIAWIJSHEID' EN KAN DIT TOEPASSEN.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- Media en digitale technologie maken een groot deel uit van ons dagelijks leven. Als je 'mediawijs' bent, kan je de mogelijkheden daarvan zo goed mogelijk gebruiken, maar ook de risico's goed inschatten.
- Mediawijsheid is alles wat je moet weten en kunnen en de houding die je nodig hebt om actief, creatief, kritisch en bewust om te gaan met media en digitale technologie.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- Een veilig wachtwoord instellen.
- De netiquette volgen.
- Zelf bepalen welke informatie je deelt en ontvangt (bv. door cookies te beheren).
- Zelf media-inhoud creëren.
- Meer weten? Zie andere leerdoelen bij de leerlijn rond mediawijsheidsdoelstellingen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	De leerling verkent een aantal aangereikte voorbeelden van mediawijsheid.	De leerling kan een beperkt aantal voorbeelden van mediawijsheid benoemen .	De leerling kan meerdere voorbeelden van mediawijsheid benoemen en zelf voorbeelden geven .	De leerling verklaart het begrip mediawijsheid en kan dit toepassen op de eigen leefwereld .	De leerling verklaart het begrip mediawijsheid en kan dit toepassen op zichzelf en op een maatschappelijke context .	De leerling verklaart het begrip mediawijsheid en kan dit toepassen op zichzelf en meerdere maatschappelijke contexten .
	★	★★	★★	★★★	★★★	★★★

BASIS - DOEL 2

DE LEERLING VORMT EEN VISIE ROND MEDIAWIJSHEID EN KAN DEZE TOEPASSEN OP HET EIGEN MEDIAGEDRAG.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Mediawijsheid leer je deels door zelf kritisch na te denken, bijvoorbeeld over het belang van privacy, en door de voor- en nadelen af te wegen.
- o Na denken komt doen: het is belangrijk om je eigen visie rond mediawijsheid in het achterhoofd te houden wanneer je zelf met media aan de slag gaat.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Kritisch-constructief denken.
- o Een open houding aannemen tegenover (digitale) media.
- o Een visie ontwikkelen in interactie met anderen (klasgenoten, vrienden, leerkrachten, familie ...).
- o Meer weten? Zie andere leerdoelen bij de leerlijn rond mediawijsheidsdoelstellingen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.			De leerling onderzoekt kritisch het eigen mediagedrag met hulp van de leerkracht én met een aangereikte definitie rond mediawijsheid.	De leerling onderzoekt kritisch het eigen mediagedrag met een aangereikte definitie rond mediawijsheid en in interactie met anderen.	De leerling vormt een eigen visie rond mediawijsheid in interactie met anderen en past dit toe op het eigen mediagedrag.	
			★	★★	★★★	

BASIS - DOEL 3

**DE LEERLING KAN
DOELGERICHT (OP BASIS
VAN EEN WELOVERWOGEN
VISIE OP MEDIAWIJSHEID)
DE EIGEN MEDIAWIJSHEIDS-
COMPETENTIES
OPTIMALISEREN.**

**WAT MOETEN LEERLINGEN
HIEROVER WETEN?**

- Om media te begrijpen, moet je in staat zijn om ...
 - de mogelijkheden te observeren.
 - het hoe en waarom te analyseren.
 - de waarde ervan te evalueren.
 - te reflecteren over je eigen mediagedrag.
- Om media te gebruiken, moet je in staat zijn om ...
 - de juiste knoppen te bedienen.
 - je weg te vinden door te navigeren.
 - inhoud te organiseren en structuur aan te brengen.
 - zelf inhoud te produceren.

**WELKE VAARDIGHEDEN
ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?**

- In kaart brengen in welke mate je de competenties beheerst, bv. via een mediawijs portfolio.
- Online en offline om hulp durven vragen.
- Weten waar je terecht kan als er iets fout loopt.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	De leerling kan met hulp één mediawijsheids-competentie die hij/zij niet goed beheerst, bepalen en optimaliseren.	De leerling kan met hulp een aantal mediawijsheids-competenties die hij/zij niet goed beheerst, bepalen en optimaliseren.	De leerling kan met hulp alle mediawijsheids-competenties die hij/zij niet goed beheerst, bepalen en optimaliseren.	De leerling onderzoekt de eigen mediawijsheids-competenties en optimaliseert deze waar nodig met hulp.	De leerling onderzoekt de eigen mediawijsheidscompetenties en optimaliseert deze waar nodig.	
	★	★	★	★★	★★★	

BASIS - DOEL 4

DE LEERLING KAN (DIGITALE) MEDIA GEBRUIKEN IN FUNCTIE VAN ZIJN OF HAAR BEHOEFTE.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- Om media te gebruiken, moet je in staat zijn om ...
 - de juiste knoppen te bedienen.
 - je weg te vinden door te navigeren.
 - inhoud te organiseren en structuur aan te brengen.
 - zelf inhoud te produceren.
- Er bestaan verschillende soorten media, die je elk op een andere manier en om andere redenen gebruikt.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- Weten dat een boek een voor- en achterkant heeft en hoe je de inhoudstafel gebruikt.
- Begrijpen hoe je een menu gebruikt en terugkeert naar de startpagina.
- Een gepast medium kiezen naargelang de eigen behoeften.
- Op een zorgzame manier omgaan met toestellen, materialen en software.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent enkele knoppen van aangereikte media aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling kan enkele aangereikte media gebruiken, met hulp aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling kan aangereikte media gebruiken aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling kan een geschikt medium kiezen en gebruiken in functie van zijn/haar behoefte.			
★	★	★★	★★★			

BASIS - DOEL 5

DE LEERLING VERWOORDT DE IMPACT VAN DIGITALE MEDIA EN TECHNOLOGIE OP ZIJN OF HAAR LEEFWERELD EN VERSCHILLENDE MAATSCHAPPELIJKE CONTEXTEN.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- Om media te begrijpen, moet je in staat zijn om ...
 - de mogelijkheden te observeren.
 - het hoe en waarom te analyseren.
 - de waarde ervan te evalueren.
 - te reflecteren over je eigen mediagedrag.
- Media veranderen voortdurend onze wereld, en dat op verschillende vlakken.
- Een paar voorbeelden:
 - Via fitnesstrackers kunnen we onze sportprestaties bijhouden (impact op gezondheid).
 - Camera's op straat helpen ons om criminaliteit op te sporen (impact op veiligheid).
 - Met behulp van Google Maps raken we snel waar we moeten zijn (impact op mobiliteit).
 - Met de komst van webshops kunnen we nu ook online winkelen (impact op economie).
 - Dankzij sociale media houden we makkelijker contact (impact op sociaal-maatschappelijk niveau).

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- Herkennen, begrijpen en aantonen hoe technologie de (eigen leef)wereld kan veranderen.
- Zelf een mening vormen rond het nut en de waarde van media.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.		De leerling herkent de impact van digitale media en technologie in een aantal aangereikte voorbeelden .	De leerling kan een aantal voorbeelden opsommen van de impact van digitale media en technologie.	De leerling kan verwoorden welke impact digitale media en technologie hebben op zijn/haar leefwereld .	De leerling kan verwoorden welke impact digitale media en technologie hebben op zijn/haar leefwereld en verschillende maatschappelijke contexten .	De leerling kan verwoorden hoe hij/zij staat tegenover de impact van digitale media en technologie op zijn/haar leefwereld en verschillende maatschappelijke contexten .
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★



LEERDOEL

INFORMEREN

INFORMEREN - DOEL 1

DE LEERLING BENOEMT VERSCHILLENDE DRAGERS EN VORMEN VAN INFORMATIE.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Een informatiedrager is een medium waarop informatie wordt opgeslagen en/of overgedragen. Voorbeelden zijn: een boek, een tv, een app, de radio, een camera, een krant, een website, een sociaal netwerk, een podcast ...
- o Een informatievorm is de vorm waarin bepaalde informatie gebundeld wordt. Voorbeelden zijn: nieuws op een website, een advertentie op tv, een filmpje op YouTube, een Facebookpost, een artikel op Wikipedia ...

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Het onderscheid begrijpen tussen dragers en vormen.
- o Meerdere dragers en vormen kennen.
- o Verschillende dragers en vormen vergelijken.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent een beperkt aantal informatiedragers aangepast aan leeftijd en doelgroep	De leerling benoemt verschillende informatiedragers aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling benoemt verschillende informatiedragers en een beperkt aantal informatievormen aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling benoemt verschillende informatiedragers en informatievormen aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling benoemt en vergelijkt verschillende informatiedragers en informatievormen aangepast aan leeftijd en doelgroep.		
★	★★	★★	★★	★★★		

INFORMEREN - DOEL 2

DE LEERLING BENOEMT DE DOELSTELLINGEN VAN SPECIFIEKE INFORMATIEVORMEN.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Informatievormen kunnen één of meerdere doelen hebben. Deze doelstellingen verschillen vaak naargelang de informatievorm.
- o De 3 voornaamste doelstellingen van informatievormen zijn:
 - Het doel om mensen aan te zetten tot de aankoop van producten.
 - Het doel om houdingen, opinies en gedrag van mensen te beïnvloeden.
 - Het doel om het brede publiek te informeren.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Begrijpen dat de ene informatievorm andere doelstellingen heeft dan de andere.
- o Doelstellingen van verschillende informatievormen opsommen.
- o De impact van verschillende doelstellingen benoemen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent de doelstellingen van een beperkt aantal aangereikte informatievormen .	De leerling herkent dat informatievormen doelstellingen hebben en benoemt de doelstellingen van een aantal aangereikte informatievormen .	De leerling benoemt de doelstellingen van meerdere aangereikte informatievormen .	De leerling benoemt de doelstellingen van meerdere aangereikte informatievormen en vervoordt de impact hiervan.	
		★	★★	★★	★★★	

INFORMEREN - DOEL 3

DE LEERLING BENOEMT VERSCHILLENDE ZOEKSTRATEGIEËN EN PAST DEZE TOE OP VERSCHILLENDE INFORMATIE(BRONNEN).

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Je kan verschillende bronnen raadplegen om informatie te ontvangen: het internet, een krant of tijdschrift, een encyclopedie, een boek, een woordenboek ...
- o Veel bronnen beschikken over een zoekmiddel, dat je helpt om de informatie te vinden die je nodig hebt. Zo heeft een website een zoekbalk, een encyclopedie een catalogus en een boek een register.
- o Aan de hand van een zoekterm of trefwoord kom je uit bij de informatie die je zoekt.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Navigeren op een website, sneltoetsen gebruiken, een inhoudstafel doorbladeren (lager onderwijs).
- o Eenvoudige zoekopdrachten gebruiken: bondige trefwoorden formuleren(lager onderwijs).
- o Meerdere, specifieke zoekopdrachten gebruiken: naam auteur, titels, synoniemen, speciale tekens (secundair onderwijs).
- o Verschillende zoekstrategieën en zoekmiddelen (zoekmachine, catalogus, register) hanteren.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling kan met hulp informatie in een aangereikte digitale of niet-digitale bron vinden.	De leerling kan met hulp een eenvoudige zoekvraag over een aangereikt thema formuleren en zoeken in een aangereikte digitale of niet-digitale bron .	De leerling kan met hulp een eenvoudige zoekvraag formuleren over een aangereikt thema en zoeken in een aantal aangereikte digitale en niet-digitale bronnen .	De leerling kan met hulp een eenvoudige zoekvraag formuleren over een aangereikt thema en zoeken in een aantal aangereikte digitale en niet-digitale bronnen .	De leerling kan met hulp een zoekstrategie hanteren om een (eigen) zoekvraag te beantwoorden over een aangereikt thema op basis van een aantal digitale en niet-digitale bronnen .	De leerling kan zelf een zoekstrategie hanteren om een eigen zoekvraag te beantwoorden over een zelfgekozen thema op basis van verschillende soorten digitale en niet-digitale bronnen .	
★	★	★	★	★★	★★★	★★★

INFORMEREN - DOEL 4

DE LEERLING VERWOORDT DE WERKING VAN HET PRODUCTIEPROCES VAN INFORMATIE, DE VERSPREIDING EN ZIJN OF HAAR EIGEN ROL HIERIN.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Het productieproces van informatievormen bepaalt hoe informatie tot stand komt. Zo heeft een krant een redactie, terwijl de artikels op Wikipedia van gebruikers komen.
- o Ook reclame speelt een rol bij het productieproces. Dankzij (verborgen) advertenties kan je nieuws gratis lezen of vlogs bekijken zonder daarvoor te betalen.
- o De informatie die je te zien krijgt wordt beïnvloed door algoritmes en je online contacten (filter bubbel, echochambers, nieuwspersonalisatie, genetwerkte informatie)

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Begrijpen hoe informatie tot stand komt (bv. door zelf inhoud te creëren).
- o Weten waarom je wel of niet voor informatie betaalt.
- o Verschillende reclame - en propagandatechnieken herkennen.
- o Zelf bepalen welke informatie je deelt en ontvangt (bv. door cookies te beheren, posts wel of niet te liken).
- o Het verschil kennen tussen desinformatie en slechte journalistiek.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent hoe het productieproces van een aantal aangereikte informatievormen uit de eigen leefwereld werkt.	De leerling herkent hoe het productieproces van een aantal aangereikte informatievormen werkt en geeft voorbeelden uit de eigen leefwereld.	De leerling verwoordt hoe het productieproces van een aantal aangereikte informatievormen werkt en geeft voorbeelden uit de eigen leefwereld. De leerling kent zijn of haar eigen rol hierin.	De leerling verwoordt hoe het productieproces van een aantal aangereikte informatievormen werkt en geeft maatschappelijke voorbeelden . De leerling kent zijn of haar eigen rol hierin.	De leerling verwoordt hoe het productieproces van informatievormen werkt en geeft maatschappelijke voorbeelden . De leerling kent zijn of haar eigen en anderen hun rol hierin en gebruikt strategieën om het proces te sturen.
		★	★★	★★★	★★★	★★★★

INFORMEREN - DOEL 5

DE LEERLING BENOEMT EN PAST VERSCHILLENDE STRATEGIEËN TOE OM INFORMATIE TE BEOORDELEN OP BETROUWBAARHEID EN BRUIKBAARHEID.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- Sommige informatie is 'echt', andere niet. Kinderen kunnen dit onderscheid al maken vanaf 5 jaar.
- Informatie kan gebaseerd zijn op een mening (subjectief) of een feit (objectief).
- Niet elke vorm van informatie is even betrouwbaar. Via een aantal strategieën kun je hier meer duidelijkheid rond krijgen: let op de titel, auteur, datum, bron, vergelijkbare bronnen, schrijfstijl en argumentatie.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- Begrijpen dat niet elke informatievorm van dezelfde aard is (echtheid, betrouwbaarheid, objectiviteit).
- Betrouwbaarheid en bruikbaarheid van een bron nagaan.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	De leerling verkent wat echt is en wat niet echt is.	De leerling verkent de verschillende strategieën om de betrouwbaarheid en bruikbaarheid van een bron na te gaan aan de hand van een aangereikte bron.		De leerling herkent de verschillende strategieën om de betrouwbaarheid en bruikbaarheid van een bron na te gaan. Hij of zij kan deze toepassen op een aangereikte bron.	De leerling benoemt de verschillende strategieën om de betrouwbaarheid en bruikbaarheid van een bron na te gaan. Hij of zij kan deze toepassen op een aantal aangereikte bronnen en die vergelijken.	De leerling benoemt de verschillende strategieën om de betrouwbaarheid en bruikbaarheid van een bron na te gaan. Hij of zij kan deze toepassen op een aantal zelfgekozen bronnen en ze vergelijken.
	★	★		★★	★★★	★★★

INFORMEREN - DOEL 6

**DE LEERLING
SLAAT INFORMATIE
GESTRUCTUREERD OP
EN KAN DEZE LATER
GEMAKKELIJK TERUGVINDEN.**

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Structuur helpt je om informatie makkelijker te verwerken. Er zijn verschillende manieren om informatie te structureren, bv. aan de hand van een inhoudstafel of een legende bij een kaart.
- o Structuur is ook nuttig om informatie makkelijker terug te vinden. Zo kan je informatie opslaan op je computer, in de cloud, op een USB-stick of als bladwijzer in je browser. Of gewoon in een map in de kast.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Gestructureerde informatievormen herkennen en gebruiken (bv. een determineertabel, schaal, register).
- o Informatie opslaan onder een betekenisvolle naam in een mappenstructuur.
- o Gebruikmaken van (niet-)digitale bewaar- en ordeningstechnieken.
- o Informatie op een gestructureerde manier presenteren (bv. een mindmap).

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling kan met hulp de gevonden informatie opslaan op een aangereikte (niet-)digitale plaats .	De leerling kan de gevonden informatie opslaan op een aangereikte (niet-)digitale plaats .	De leerling kan de gevonden informatie volgens een aangereikte structuur opslaan .	De leerling kan de informatie opslaan volgens een structuur naar keuze .	
		★	★★	★★★	★★★	

INFORMEREN - DOEL 7

DE LEERLING VERKLAART HET BEGRIP 'AUTEURSRECHT' EN KAN DE REGELS TOEPASSEN.

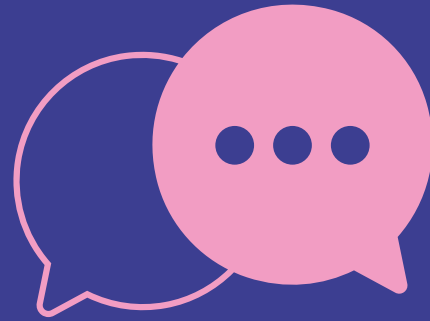
WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Alles wat je creëert (een tekst, een foto ...), is van jou. Als maker heb je dan 'auteursrecht' op je werk.
- o Auteursrecht houdt in dat alleen de auteur kan bepalen wat er met zijn of haar werk mag gebeuren.
- o Je mag altijd citeren uit iemands werk, zolang je je bron correct vermeldt. Wil je het werk reproduceren of bewerken, dan moet je nagaan of dit mag. Vaak zal je de auteur een vergoeding moeten geven.
- o Soms rust er geen of een beperkte vorm van auteursrecht op een werk. Je mag dit dan vrij gebruiken.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Basisregels van auteursrecht begrijpen.
- o Het verband inzien tussen auteursrecht/portretrecht en respectvol gedrag online.
- o Nagaan of je een creatief werk al dan niet vrij mag gebruiken.
- o Gebruik van rechtenvrije databanken (voor audio, beeld en video).
- o Begrijpen hoe creative commons en patenten werken.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent een aantal basisregels van auteursrecht.	De leerling verwoordt een aantal basisregels van auteursrecht.	De leerling verwoordt de regels van auteursrecht en kan ze toepassen.		
		★	★★	★★★		



LEERDOEL

INTERAGEREN

INTERAGEREN - DOEL 1

DE LEERLING INTERAGEERT VIA DIGITALE MEDIA MET MENSEN, SYSTEMEN EN DIENSTEN.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Net zoals je in de offline wereld met anderen interageert, kan dat ook online. Je kan informatie met elkaar delen, participeren aan de maatschappij of gewoon met anderen communiceren.
- o Online participeren kan door zelf een actie uit te voeren (een tweet versturen, een crowdfundingactie starten ...) of door te reageren op andermans actie (reageren op een nieuwsbericht, een petitie tekenen ...).
- o Ook met diensten (e-banking, webshops ...) en systemen (digitale leerplatformen, apps, chatbots, online polls, cloudtoepassingen ...) interageer je, door bewust bepaalde acties te ondernemen.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Doordacht informatie delen via media.
- o Correct communiceren met anderen via media.
- o Online participeren aan de maatschappij.
- o Online veilig betalen en begrijpen hoe bitcoins en blockchain werken.
- o Online reservaties of bestellingen uitvoeren en shoppen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent een beperkt aantal aangereikte digitale media om te interageren met mensen en systemen .	De leerling herkent een aantal aangereikte digitale media om te interageren met mensen en systemen . Hij of zij gebruikt deze in functie van een aangereikte opdracht .	De leerling herkent verschillende aangereikte digitale media om te interageren met mensen, systemen en diensten . Hij of zij gebruikt deze in functie van een aangereikte opdracht .	De leerling gebruikt verschillende digitale media om te interageren met mensen, systemen en diensten .	De leerling gebruikt verschillende digitale media om te interageren met mensen, systemen en diensten .	De leerling gebruikt verschillende digitale media om te interageren met mensen, systemen en diensten .	De leerling gebruikt verschillende digitale media om te interageren met mensen, systemen en diensten .
★	★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★

INTERAGEREN - DOEL 2

DE LEERLING INTERAGEERT RESPECTVOL VIA DIGITALE MEDIA.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o De manier waarop je online met anderen omgaat, is quasi hetzelfde als in de offline wereld. Je behandelt de ander met net zoveel respect als in het echte leven.
- o De 'netiquette' is een verzamelwoord voor de ethisch en sociaal aanvaardbare gedragsregels in de online wereld, in functie van een divers publiek (zowel cultureel als generationeel).
- o Het is niet alleen belangrijk om zelf respectvol om te gaan met anderen, maar ook om anderen erop aan te spreken wanneer ze dat zelf niet doen.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Afspraken maken met ouders, leerkrachten en leeftijdsgenoten (bv. over wat je al dan niet deelt).
- o Reageren op phubbing (te veel bezig zijn met je smartphone tijdens een sociale activiteit).
- o Protocols volgen (bv. van Smartschool).
- o De netiquette volgen en elkaars online rechten respecteren.
- o Reflecteren over je eigen gedrag op vlak van digitale media.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent aangereikte voorbeelden van respectvol en onrespectvol gedrag online.	De leerling verwoordt de (positieve en negatieve) impact van zijn online interactie op zichzelf en anderen en het belang van afspraken .	De leerling reageert respectvol online door afspraken na te leven met anderen.	De leerling reageert respectvol online door afspraken te maken met anderen en deze na te leven .	De leerling reageert respectvol online door afspraken te maken met anderen en deze na te leven .	De leerling reageert respectvol online in interactie met andere bevolkingsgroepen en mensen met andere meningen .	
★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	

INTERAGEREN - DOEL 3

**DE LEERLING BOUWT EEN
ONLINE IDENTITEIT OP DOOR
ONLINE INTERACTIES.**

**WAT MOET(EN) LEERKRACHT EN/OF
LEERLINGEN HIEROVER WETEN?**

- o Iedereen die digitale media gebruikt, heeft een online identiteit. Die wordt bepaald door je online gedrag en alle informatie (bv. al je profielen op sociale media) die er digitaal over jou te vinden is.
- o Je online identiteit heb je voor een groot deel zelf in de hand. Zo bepaal je zelf wat je allemaal deelt en op welke manier je online reageert.

**WELKE VAARDIGHEDEN
ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?**

- o Reflecteren over de online identiteit:
 - Waarop reageer je en hoe?
 - Wat deel je met vrienden of familie en wat met vreemden?
 - Welke foto's en filmpjes mogen er van jou online staan?
 - Hoe verhouden al je profielen op sociale media zich tot elkaar?
- o Zelf de online identiteit opbouwen en beheren:
 - Privacy-instellingen aanpassen.
 - Gebruikmaken van open en gesloten groepen en netwerken.
 - jezelf op een bepaalde manier profileren door boodschappen creatief vorm te geven

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent waaruit een online identiteit kan bestaan.	De leerling verwoordt een aantal aangereikte manieren om een online identiteit op te bouwen op een veilige en bewuste manier. Hij of zij past dit toe binnen een aangereikte online omgeving op maat.	De leerling onderzoekt hoe hij of zij en anderen een online identiteit opbouwen . Hij of zij past de bevindingen toe op zijn of haar eigen online gedrag op een veilige en bewuste manier.	De leerling kan zijn of haar online identiteit bijsturen in het kader van de eigen doelen op basis van zelfreflectie.	
		★	★★	★★★	★★★★	

INTERAGEREN - DOEL 4

DE LEERLING BENOEMT (ON)GEWONE EN (ON)GEWENSTE SITUATIES ONLINE EN GAAT HIER GEPAST MEE OM.

WAT MOET(EN) LEERKRACHT EN/OF LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Online kan je ook in minder fijne situaties belanden. Zo kan je in aanraking komen met:
 - 'Trolls' (mensen die ruzies uitlokken) of cyberpesters.
 - 'Sextortion' (afpersing o.b.v. intieme foto's) of mensen die je foto's ongevraagd doorsturen.
 - 'Groomers' (volwassenen die zich voordoen als iemand van je eigen leeftijd).
 - Valse profielen (waarbij mensen liegen over hun leeftijd, naam ...).
 - 'Sharenting' (ouders die zonder overleg online foto's posten van hun kinderen).
- o Het is belangrijk om je grenzen te kennen en om hulp te vragen als je in een ongewenste situatie belandt.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- Gewenste situaties (bv. online vriendschappen, relaties, participeren aan een maatschappelijke actie) onderscheiden van ongewenste situaties.
- In staat zijn je grenzen aan te geven.
- Afspraken met elkaar maken en naleven.
- Haatspraak herkennen en melden.
- Verschillende hulplijnen (vertrouwenspersonen, Awel, Childfocus) kunnen inschakelen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	De leerling verkent een aantal voorbeelden van (on)gewone en (on)gewenste situaties online en leert manieren om dit te signaleren .	De leerling herkent (on)gewone en (on)gewenste situaties online en kan dit signaleren .		De leerling benoemt (on)gewone en (on)gewenste situaties online en gaat hier met hulp gepast mee om .	De leerling benoemt (on)gewone en (on)gewenste situaties online en gaat hier gepast mee om .	
	★	★★		★★★	★★★	

INTERAGEREN - DOEL 5

DE LEERLING VERWOORDT DE REGELS VAN 'PORTRETRECHT' EN 'AUTEURSRECHT' EN KAN DEZE TOEPASSEN IN HET KADER VAN EEN ONLINE INTERACTIE.

WAT MOET(EN) LEERKRACHT EN/OF LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o 'Auteursrecht' houdt in dat alleen de auteur van een tekst of beeld kan beslissen wat ermee mag gebeuren.
- o Je mag altijd citeren uit iemands werk, zolang je je bron correct vermeldt. Wil je het werk reproduceren of bewerken, dan moet je nagaan of dit mag. Vaak zal je de auteur een vergoeding moeten geven.
- o Soms rust er geen of een beperkte vorm van auteursrecht op een werk. Je mag dit dan vrij gebruiken.
- o 'Portretrecht' houdt in dat je altijd toestemming moet vragen als je een beeld van iemand wil maken of delen (waarbij je ook het kanaal vermeldt). Ook moet je het beeld verwijderen als hij of zij daarom vraagt.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- Basisregels van auteursrecht en portretrecht begrijpen.
- Het verband inzien tussen auteursrecht/portretrecht en respectvol gedrag online.
- Nagaan of je een creatief werk al dan niet vrij mag gebruiken.
- Bronnen correct vermelden.
- Gebruik van rechtenvrije databanken (voor audio, beeld en video).
- Begrijpen hoe creative commons en patenten werken.
- Toestemming vragen bij het maken of delen van beelden en ze verwijderen indien gevraagd.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent een aantal basisregels van portretrecht, auteursrecht en copyright in het kader van een online interactie.	De leerling verwoordt een aantal basisregels van portretrecht, auteursrecht en copyright in het kader van een online interactie.	De leerling verwoordt de regels van portretrecht, auteursrecht en copyright in het kader van een online interactie en kan dit toepassen .		
		★	★★	★★★		



LEERDOEL
CREËREN

CREËREN - DOEL 1

DE LEERLING BENOEMT EN GEBRUIKT (DIGITALE) TOOLS OM BEPAALDE INHOUDEN EN TOEPASSINGEN TE CREËREN.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Door zelf iets te creëren, kan je uitdrukking geven aan ideeën, fantasieën en gevoelens.
- o Je kan iets helemaal van nul creëren, maar je kan ook een werk aanpassen of meerdere werken samenvoegen. Daarbij kan je een doel voor ogen hebben (bv. een product creëren) of gewoon vrij experimenteren.
- o Verschillende digitale en niet-digitale (plasticine, foto's, miniatures,..) tools kunnen je, al dan niet in combinatie, helpen tijdens het creatieproces. Wat inspiratie: een tekstverwerkingsprogramma, een camera, een voicerecorder, brainstorm- en mindmaptools, presentatietools, montagetools, simpele codeertools, sensoren ...

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Eigen gevoelens en ideeën creatief vormgeven via media.
- o Experimenteren met verschillende digitale en niet-digitale tools om inhoud te creëren.
- o Tools combineren (bv. een stopmotionfilmpje maken met legopoppetjes).

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent met hulp een aantal aangereikte (digitale) instrumenten om te creëren, aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling herkent en gebruikt een aantal aangereikte (digitale) instrumenten om te creëren, aangepast aan leeftijd en doelgroep.		De leerling benoemt en gebruikt een aantal aangereikte (digitale) instrumenten om te creëren, aangepast aan leeftijd en doelgroep .	De leerling benoemt en gebruikt diverse (digitale) aangereikte instrumenten om te creëren, aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling benoemt en gebruikt zelfstandig een aantal gekende (digitale) instrumenten om te creëren, aangepast aan leeftijd en doelgroep.	De leerling onderzoekt en gebruikt zelfstandig een aantal nog niet gekende (digitale) instrumenten om te creëren, aangepast aan leeftijd en doelgroep.
★	★		★★	★★★	★★★	★★★

CREËREN - DOEL 2

DE LEERLING VERWOORDT HOE EEN (EIGEN) MEDIACREATIE EMOTIES EN EFFECTEN OP ZICHZELF EN ANDEREN TEWEEG KAN BRENGEN EN HOUDT DAAR REKENING MEE.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Iedere mediacreatie (bv. cartoons, strips, memes, foto's, filmpjes, hashtags, posts, vlogs, satirische artikels, petitie's rond maatschappelijke thema's ...) kan bepaalde effecten op jou en anderen teweegbrengen.
- o Een creatie kan iemand beïnvloeden, overtuigen, inspireren of emoties opwekken (ontroering, blijdschap, frustratie, verontwaardiging ...). Dat kan het geval zijn voor een individu, maar ook voor een bevolkingsgroep.
- o Het effect dat een creatie op jou heeft, kan verschillen van het effect op anderen. Het is belangrijk om je daar bewust van te zijn wanneer je iets creëert of deelt.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Reflecteren over de mogelijke effecten die een creatie kan teweegbrengen.
- o Rekening houden met de gelaagdheid van creaties bij het creëren of delen.
- o Creaties die aanzetten tot haat herkennen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent welke effecten een (eigen) mediacreatie bij zichzelf kan teweegbrengen aan de hand van een aantal aangereikte voorbeelden .	De leerling herkent met hulp welke effecten een (eigen) mediacreatie bij zichzelf kan teweegbrengen aan de hand van een aantal aangereikte voorbeelden .	De leerling herkent welke effecten een (eigen) mediacreatie bij zichzelf en anderen kan teweegbrengen.	De leerling herkent welke effecten een (eigen) mediacreatie bij zichzelf en anderen kan teweegbrengen.	De leerling verwoordt welke effecten een (eigen) mediacreatie kan teweegbrengen bij zichzelf en anderen . Hij of zij houdt hier rekening mee in het creatieproces.	De leerling herkent welke effecten een (eigen) mediacreatie kan hebben in de samenleving aan de hand van aangereikte voorbeelden .	De leerling verwoordt welke effecten een (eigen) mediacreatie kan hebben in de samenleving . Hij of zij houdt hier rekening mee in het creatieproces.
★	★	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★

CREËREN - DOEL 3

DE LEERLING ONTWERPT EEN AANTREKKELIJKE MEDIACREATIE EN KAN DIT COMMUNICEREN NAAR EEN DOELPUBLIJK IN FUNCTIE VAN EEN DOEL.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Er zijn verschillende soorten mediacreaties (bv. cartoons, strips, memes, foto's, filmpjes, hashtags, posts, vlogs, satirische artikels, petities rond maatschappelijke thema's ...).
- o Je kan de boodschap van een mediacreatie versterken door bepaalde elementen toe te voegen. Denk aan bewegingselementen, muziek, dramatische effecten of filters. Een paar voorbeelden:
 - Timelapse: zo kan je beweging zien in een proces dat anders erg traag verloopt.
 - Zwart-witte filter: zo kan je de indruk wekken dat beelden over vroeger gaan.
 - Enge muziek: zo kan je een gevoel van angst opwekken bij een enge scène.
 - Verschillende perspectieven: zo kan je de illusie creëren dat een voorwerp groter of kleiner lijkt.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Begrijpen wat de meerwaarde is van toegevoegde elementen in een creatie.
- o Experimenteren met verschillende elementen om een creatie aantrekkelijker te maken.
- o Geschikte elementen bepalen in functie van het doel en doelpubliek.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent een aantal aangereikte voorbeelden van beelden en/of geluiden om een bepaald effect te bekomen.	De leerling verkent hoe hij of zij een aantrekkelijke mediacreatie kan ontwerpen en communiceren naar een afgebakend doelpubliek in functie van een doel op basis van aangereikte voorbeelden .	De leerling herkent hoe hij of zij een aantrekkelijke mediacreatie kan ontwerpen en communiceren naar een afgebakend doelpubliek in functie van een doel op basis van aangereikte voorbeelden . Hij of zij kan dit met hulp toepassen .	De leerling verwoordt hoe hij of zij een aantrekkelijke mediacreatie kan ontwerpen en communiceren naar een afgebakend doelpubliek in functie van een doel . Hij of zij kan dit met hulp toepassen .	De leerling kan een aantrekkelijke mediacreatie ontwerpen en communiceren naar een (zelfgekozen) doelpubliek in functie van een doel .		
★	★	★★	★★	★★★		

CREËREN - DOEL 4

DE LEERLING VERWOORDT DE REGELS VAN 'PORTRETRECHT' EN 'AUTEURSRECHT' EN KAN DEZE TOEPASSEN IN HET KADER VAN EEN CREATIEPROCES.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o 'Auteursrecht' houdt in dat alleen de auteur van een tekst of beeld kan beslissen wat ermee mag gebeuren.
- o Je mag altijd citeren uit iemands werk, zolang je je bron correct vermeldt. Wil je het werk reproduceren of bewerken, dan moet je nagaan of dit mag. Vaak zal je de auteur een vergoeding moeten geven.
- o Soms rust er geen of een beperkte vorm van auteursrecht op een werk. Je mag dit dan vrij gebruiken.
- o 'Portretrecht' houdt in dat je altijd toestemming moet vragen als je een beeld van iemand wil maken of delen (waarbij je ook het kanaal vermeldt). Ook moet je het beeld verwijderen als hij of zij daarom vraagt.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- o Basisregels van auteursrecht en portretrecht begrijpen.
- o Het verband inzien tussen auteursrecht/portretrecht en respectvol gedrag online.
- o Nagaan of je een creatief werk al dan niet vrij mag gebruiken.
- o Bronnen correct vermelden.
- o Gebruik van rechtenvrije databanken (voor audio, beeld en video).
- o Begrijpen hoe creative commons en patenten werken.
- o Toestemming vragen bij het maken of delen van beelden en ze verwijderen indien gevraagd.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent een aantal basisregels van portretrecht, auteursrecht in het kader van een creatieproces.	De leerling verwoordt een aantal basisregels van portretrecht, auteursrecht in het kader van een creatieproces.	De leerling verwoordt de regels van portretrecht, auteursrecht in het kader van een creatieproces en kan dit toepassen .		
		★	★★	★★★		



LEERDOEL

AMUSEREN

AMUSEREN - DOEL 1

DE LEERLING VERWOORDT WELKE MEDIA-INHOUDEN EN TOEPASSINGEN HIJ OF ZIJ LEUK VINDT EN KAN ER GERICHT NAAR OP ZOEK GAAN.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- Er bestaan verschillende vormen van media-inhouden en toepassingen. Zo zijn er apps, games, tv-programma's, (prenten)boeken, sociale media, blogs, vlogs, kranten, films, foto's, codeerprogramma's, augmented reality (AR) en virtual reality (VR).
- Het is belangrijk om met zoveel mogelijke vormen van media kennis te maken. Zo kan je je interesses ontwikkelen en weet je wat er het meest geschikt is voor je behoefte op dat moment.
- De manier waarop je al deze toepassingen gebruikt, bepaalt mee je online identiteit (zie leerdoel 'Interageren').

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- Aangeven waar je interesses liggen op vlak van media.
- Keuzes maken in het brede aanbod aan mediatoepassingen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling geeft aan met welke aangereikte media-inhouden en toepassingen hij zich amuseert.		De leerling verwoordt welke media-inhouden en toepassingen hij/zij leuk vindt, en kan er gericht naar op zoek gaan .		De leerling verwoordt welke media-inhouden en toepassingen hij of zij leuk vindt, en kan er gericht naar op zoek gaan . Hij of zij kan deze keuze ook verantwoorden .		
★		★★		★★★		

AMUSEREN - DOEL 2

DE LEERLING KAN SAMEN MET ANDEREN GENIETEN VAN MEDIA.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- Media kunnen ook deel uitmaken van een sociale activiteit. Zo kan je samen een film bekijken, gamen met anderen, met je vrienden een vlog maken of een boek bespreken op een boekenclub.
- Ook als je media in je eentje gebruikt, kan het een sociaal gebeuren zijn. Je kan bijvoorbeeld discussies voeren op een forum, reageren op een blog of chatten op sociale media.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN (ONDER MEER) VAN BELANG?

- Het sociale aspect van media verkennen.
- Online (gepaste) reacties achterlaten.
- Chatten via apps of sociale media.
- Samen media-inhoud produceren.
- Praten over media met anderen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
/ De leerling verkent dat hij of zij samen van aangereikte media-inhouden en toepassingen kan genieten.		De leerling verwoordt dat hij of zij samen van aangereikte media-inhouden en toepassingen kan genieten.	De leerling verwoordt dat hij of zij samen van media-inhouden en toepassingen kan genieten.	De leerling benoemt de meerwaarde van (online) platformen om samen van media-inhouden en toepassingen te genieten.	De leerling benoemt de meerwaarde van (online) platformen om samen van media-inhouden en toepassingen te genieten en kan hier gericht naar op zoek gaan .	
★		★★	★★	★★★	★★★	



LEERDOEL

VERWEREN

VERWEREN - DOEL 1

DE LEERLING BENOEMT DE BELANGRIJKSTE RISICO'S EN BEDREIGINGEN VAN HET GEBRUIK VAN DIGITALE MEDIA EN KAN ZICH HIERTEGEN BESCHERMEN.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Iedereen laat online een 'digitale voetafdruk' na, met informatie over wat je allemaal doet en deelt op het internet. Via je privacy-instellingen voorkom je dat bepaalde informatie in onbekende handen belandt.
- o Hackers en oplichters kunnen met je gegevens aan de haal gaan. Een sterk en veilig wachtwoord steekt daar een stokje voor.
- o Er is online heel wat waardevolle inhoud te vinden, maar je kan ook valse profielen en informatie tegenkomen.
- o Net als in de echte wereld vind je op het internet soms gemene uitspraken of oproepen tot geweld. Dat is niet oké.
- o Media hebben je veel te bieden, maar overmatig gebruik is te vermijden.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN VAN BELANG?

- o Begrijpen hoe je anoniem kan surfen.
- o Een veilig wachtwoord instellen en tweestapsverificatie toepassen.
- o Je privacy-instellingen aanpassen.
- o Je apparaten beveiligen: op tijd updates uitvoeren en een inlogcode of vingerafdruk instellen.
- o Informatie vergelijken en bronnen checken.
- o Phishing en fake profielen herkennen
- o Haatspraak herkennen en melden.
- o Je digitale balans bewaren: een evenwicht vinden tussen schermtijd, andere vormen van ontspanning, huiswerk en rust.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	De leerling verkent risico's van het gebruik van digitale media via aangereikte voorbeelden uit zijn/haar leefwereld. Hij/zij verkent een aantal aangereikte vaardigheden om zich hiertegen te beschermen.	De leerling herkent risico's van het gebruik van digitale media via aangereikte voorbeelden uit zijn/haar leefwereld. Hij/zij herkent een aantal aangereikte vaardigheden om zich hiertegen te beschermen.	De leerling benoemt de belangrijkste risico's van het gebruik van media. Hij/zij gebruikt een beperkt aantal vaardigheden om zich hiertegen te beschermen.	De leerling benoemt de belangrijkste risico's van het gebruik van media. Hij/zij gebruikt diverse vaardigheden om zich hiertegen te beschermen.	De leerling benoemt de belangrijkste risico's van het gebruik van media in verschillende maatschappelijke contexten . Hij/zij gebruikt diverse vaardigheden om zichzelf en anderen hiertegen te beschermen.	
	★	★	★★	★★	★★★	

VERWEREN - DOEL 2

DE LEERLING VERKLAART HET BEGRIP 'PRIVACY', VORMT ZIJN EIGEN VISIE HIEROVER EN PAST ZIJN/ HAAR MEDIAGEDRAG AAN OP BASIS VAN DEZE VISIE.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- o Wat je online doet en deelt laat zijn sporen na, maar dankzij je privacy-instellingen heb je dit voor een groot deel zelf in de hand. Het is belangrijk om te weten in welke mate jij je privacy wil beschermen.
- o Je kan online, al dan niet bewust, de privacy van een ander schenden. Niet iedereen vindt het fijn als anderen informatie over hen of beelden van hen delen: om toestemming vragen is een must.
- o Ook je ouders hebben je toestemming nodig als ze foto's van jou online willen zetten (dit heet 'sharenting').
- o Willen je ouders je berichtjes lezen? Of weten welke sites je bezoekt? Dan moeten ze dit eerst met jou bespreken.
- o Je privacy (of een gebrek daaraan) is goud waard: sommige bedrijven, zoals Facebook, verzamelen persoonlijke gegevens over jou om er geld mee te verdienen.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN VAN BELANG?

- o Begrijpen wat privacy inhoudt.
- o Je privacy-instellingen aanpassen.
- o Zelf inschatten hoeveel belang je hecht aan je privacy.
- o Media gebruiken op een privacybewuste manier.
- o De privacy van een ander respecteren.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent het belang van privacy op basis van aangereikte voorbeelden uit zijn/haar leefwereld.	De leerling kan verwoorden wat privacy betekent op basis van aangereikte voorbeelden uit zijn/haar leefwereld.	De leerling verklaart het begrip 'privacy' en vormt zijn/haar eigen visie hierover op basis van aangereikte voorbeelden uit de leefwereld.	De leerling verklaart het begrip 'privacy' en vormt zijn/haar eigen visie hierover. Hij/zij past het mediagedrag aan op basis van deze afweging.	De leerling verklaart het begrip 'privacy' en vormt zijn/haar eigen visie hierover. Hij/zij past het mediagedrag aan op basis van deze afweging. Hij/zij kan in dialoog gaan over zijn/haar visie en deze bijsturen.
		★	★★	★★	★★★	★★★★

VERWEREN - DOEL 3

DE LEERLING VERWOORDT
WELKE DATA ONLINE
WORDEN BIJGEHOUDEN,
WELKE IMPACT DIT HEEFT EN
HOE HIJ/ZIJ DEZE KENNIS IN
ZIJN/HAAR VOORDEEL KAN
GEBRUIKEN.

WAT MOETEN LEERLINGEN
HIEROVER WETEN?

- o Online worden heel wat gegevens of data verzameld. Dat kunnen 'gepersonaliseerde data' zijn (zoals je naam en leeftijd), maar ook 'niet-gepersonaliseerde data' (zoals gps-signalen).
- o Weten welke data je afstaat, waarom je dit doet en daar kritisch over nadenken, noemen we 'datawijsheid'.
- o Iedereen kan data verzamelen: je school, de stad, de jeugdbeweging, Siri, je PlayStation, je favoriete webshop ...
- o Een belangrijke reden waarom bedrijven of organisaties veel over jou willen weten, is om hun eigen producten of diensten te verbeteren of om je gerichte advertenties te tonen.
- o Dat er gegevens over jou worden bijgehouden, is niet per se goed of slecht. In principe bepaal je zelf of je dit wil.
- o Wie data over jou wil bijhouden, heeft daar altijd je toestemming voor nodig.

WELKE VAARDIGHEDEN
ZIJN VAN BELANG?

- o Begrijpen hoe cookies werken en hoe je ze beheert.
- o Je privacy-instellingen aanpassen.
- o Een adblocker installeren om gerichte reclame te weren.
- o Je zoekgeschiedenis wissen.
- o Andere zoekmachines dan Google gebruiken.
- o Je toestemming om je gegevens bij te houden opnieuw kunnen intrekken.
- o De basis van de GDPR-wetgeving snappen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent aangereikte voorbeelden van online data uit de eigen leefwereld.	De leerling herkent aangereikte voorbeelden van online data uit de eigen leefwereld.	De leerling onderzoekt op basis van een aantal aangereikte voorbeelden waarom en op welke manier data online worden bijgehouden.	De leerling onderzoekt waarom en op welke manier data online worden bijgehouden en de impact hiervan op de samenleving.	De leerling kan verschillende soorten data in zijn/haar eigen voordeel gebruiken .
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★

VERWEREN - DOEL 4

DE LEERLING BENOEMT
ZIJN/HAAR EN ANDERMANS
ONLINE RECHTEN EN DURFT
HIERVOOR OPKOMEN.

WAT MOETEN LEERLINGEN
HIEROVER WETEN?

- o Ook online heb je bepaalde rechten. Zo bestaat er het auteurs- en portretrecht, en heb je als individu ook het recht op privacy, het recht op respect, het recht op toegang tot informatie en het recht om vergeten te worden.
- o Het spreekt voor zich dat anderen je rechten horen te respecteren, maar in bepaalde situaties bespreek je dit best even. Maak bijvoorbeeld duidelijke afspraken over pikante foto's als je aan sexting doet.
- o Om te zorgen dat iedereen elkaars rechten respecteert, werd de 'netiquette' bedacht. Dit zijn ongeschreven richtlijnen over hoe je je gedraagt op het internet: eigenlijk precies zoals in het echte leven.
- o Houden anderen zich niet aan de netiquette? Dan kan je dit melden. Zo kan je gemene uitspraken en foto's op sociale media rapporteren. Daarnaast kan je gebruikers of bedrijven ook rechtstreeks aanspreken op de manier waarop ze met je gegevens omgaan.

WELKE VAARDIGHEDEN
ZIJN VAN BELANG?

- o De GDPR-wetgeving respecteren.
- o Je toestemming om je gegevens bij te houden opnieuw kunnen intrekken.
- o Haatspraak herkennen en melden.
- o De netiquette volgen en elkaars online rechten respecteren.
- o Afspraken met elkaar maken en naleven.
- o Bedrijven, organisaties en andere gebruikers aanspreken op het gebruik of misbruik van persoonlijke gegevens.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	N.v.t.	De leerling verkent een aantal online rechten via aangereikte voorbeelden .	De leerling herkent een aantal online rechten via aangereikte voorbeelden .	De leerling verwoordt zijn/haar online rechten en past deze toe op aangereikte voorbeelden.	De leerling verwoordt zijn online rechten en benoemt hoe hij/zij kan opkomen voor zichzelf en anderen in zijn eigen/haar leefwereld.	De leerling durft opkomen voor zijn/haar en andermans online rechten in zijn eigen/haar leefwereld.
		★	★★	★★★	★★★★	★★★★★

VERWEREN - DOEL 5

DE LEERLING BENOEMT (ON)GEWONE EN (ON)GEWENSTE SITUATIES ONLINE EN GAAT HIER GEPAST MEE OM.

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- Online kom je met heel wat mensen in contact. Je kan vrienden maken, met anderen discussiëren, deelnemen aan maatschappelijke acties, flirten of sexten en misschien wel je lief leren kennen.
- Stuur je intieme foto's van jezelf door naar een ander? Wees dan waakzaam voor 'sextortion' (afpersing na het sturen van pikante foto's) of mensen die je foto's zomaar doorsturen naar anderen.
- Sommige mensen op het internet doen gemene dingen. Denk aan mensen die grove uitspraken doen over anderen, cyberpesters of mensen die ruzies uitlokken ('trolls').
- Anderen doen zich anders voor dan ze zijn. Zo kan je valse profielen tegenkomen of in contact komen met 'groomers' (volwassenen die zich voordoen als iemand van je eigen leeftijd).
- Het is belangrijk om je grenzen te kennen en om hulp te vragen als je in een ongewenste situatie belandt.

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN VAN BELANG?

- Gewenste situaties onderscheiden van ongewenste situaties.
- Genuanceerd omgaan met likes en populariteit online
- In staat zijn je grenzen aan te geven.
- Afspraken met elkaar maken en naleven.
- Haatspraak herkennen en melden.
- Verschillende hulplijnen (vertrouwenspersonen, Awel, Childfocus) kunnen inschakelen.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
N.v.t.	De leerling verkent een aantal voorbeelden van (on)gewone en (on)gewenste situaties online en leert manieren om dit te signaleren .	De leerling herkent (on)gewone en (on)gewenste situaties online en kan dit signaleren .		De leerling benoemt (on)gewone en (on)gewenste situaties online en gaat hier met hulp gepast mee om .	De leerling benoemt (on)gewone en (on)gewenste situaties online en gaat hier gepast mee om .	
	★	★★		★★★	★★★	

VERWEREN - DOEL 6

DE LEERLING VERWOORDT
WELKE EFFECTEN MEDIA EN
TOEPASSINGEN HEBBEN OP
ZIJN/HAAR GEZONDHEID EN
KAN OP BASIS DAARVAN
ZIJN/HAAR GEDRAG
BIJSTUREN.

WAT MOETEN LEERLINGEN
HIEROVER WETEN?

- o Het gebruik van media kan je gezondheid beïnvloeden. Lang stilzitten, voortdurend naar een scherm staren of een slechte houding aannemen: het kan gevolgen hebben voor je lichaam.
- o Ook op mentaal vlak zijn media niet altijd goed voor je. Je kan je onzeker voelen door sociale media, verslaafd raken aan games of vastgeplakt zitten aan je telefoon.
- o Goed nieuws: je kan media ook gebruiken ten voordele van je gezondheid. Denk aan sport- en tracking apps voor tijdens het sporten of meditatie-apps die je helpen om tot rust te komen.

WELKE VAARDIGHEDEN
ZIJN VAN BELANG?

- o Je digitale balans bewaren: een evenwicht vinden tussen schermtijd, andere vormen van ontspanning, huiswerk en rust.
- o In staat zijn om schermen aan de kant te leggen tijdens andere activiteiten.
- o Een ergonomische houding aannemen bij het gebruik van media.
- o Genuanceerd omgaan met likes en populariteit online.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent een aantal aangereikte voorbeelden van mogelijke effecten van media(toepassingen) op zijn/haar gezondheid.	De leerling herkent een aantal aangereikte voorbeelden van mogelijke effecten van media(toepassingen) op zijn/haar gezondheid.	De leerling herkent een aantal aangereikte voorbeelden van mogelijke effecten van media(toepassingen) op zijn/haar gezondheid.	De leerling herkent een aantal aangereikte voorbeelden van mogelijke effecten van media(toepassingen) op zijn/haar gezondheid. Hij/zij onderzoekt hoe hij/zij op basis hiervan zijn/haar gedrag kan bijsturen .	De leerling benoemt de effecten van media(toepassingen) op zijn/haar gezondheid. Hij/zij kan op basis hiervan zijn/haar gedrag bijsturen .		
★	★★	★★★	★★★★	★★★★★		

VERWEREN - DOEL 7

DE LEERLING BEWAART EEN EVENWICHT IN ZIJN/HAAR MEDIAGEDRAG EN HOUDT HIERBIJ REKENING MET ZIJN/HAAR OMGEVING

WAT MOETEN LEERLINGEN HIEROVER WETEN?

- Media zijn niet meer weg te denken uit ons dagelijks leven. Ze zijn echter geen hoofdingrediënt, maar wel een nuttige aanvulling. Sociaal contact, andere vormen van ontspanning, rust en huiswerk zijn ook van belang.
- Het is belangrijk om je tijd goed te verdelen en op zoek te gaan naar een 'digitale balans': een evenwicht tussen schermtijd en andere zaken.
- Ouders kunnen een hulp zijn bij het vinden van een digitale balans. Mogen gsm's aan tafel? Geldt huiswerk ook als schermtijd? Is het oké om in de zetel op de laptop te werken?

WELKE VAARDIGHEDEN ZIJN VAN BELANG?

- Afspraken met elkaar maken en naleven (zowel met ouders, leerkrachten als vrienden).
- In staat zijn om schermen aan de kant te leggen tijdens andere activiteiten.
- Nadenken hoe jij je als persoon verhoudt tot een gedigitaliseerde samenleving.
- Regels en grenzen voor jezelf formuleren.

KLEUTER	1 ^E GRAAD LAGER	2 ^{DE} GRAAD LAGER	3 ^{DE} GRAAD LAGER	1 ^E GRAAD SECUNDAIR	2 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR	3 ^{DE} GRAAD SECUNDAIR
De leerling verkent op basis van aangereikte voorbeelden het belang van een evenwichtig gebruik van media.		De leerling kan met hulp enkele aangereikte strategieën hanteren om een evenwicht te bereiken in zijn/haar mediagedrag.		De leerling kan zelfstandig enkele aangereikte strategieën hanteren om evenwicht te bereiken in zijn/haar mediagedrag. Hij/zij houdt rekening en gaat hierover in dialoog met zijn/haar omgeving.		De leerling kan zelfstandig een evenwicht bewaren in zijn/haar mediagedrag. Hij/zij houdt rekening en gaat hierover in dialoog met zijn/haar omgeving.
★		★★		★★★		★★★★

LEERLIJN mediawijsheid



Wie zijn wij

Mediawijs is het Vlaams Kenniscentrum Digitale en Mediawijsheid van de Vlaamse overheid en imec vzw. Mediawijs inspireert, informeert en stimuleert bewust actief en creatief mediagebruik. www.mediawijs.be



Vind ons online

Bezoek onze site mediawijs.be. Maak je persoonlijk profiel aan om tools te downloaden, schrijf je in op onze nieuwsbrief en volg ons op **Twitter** (@MediaWijsBe), **Facebook** (Mediawijs) en **Instagram** (@mediawijsbe).



De Schaal van M

Mediawijs en Ketnet dagen 10- tot 12-jarigen en hun leerkrachten uit met 'De Schaal van M', het online spel over sociale media, veilig online, cyberpesten en meer. De Schaal van M EXTRA biedt lesmateriaal om ook doorheen het jaar aan de slag te gaan met mediawijze thema's.

www.deschaalvanm.be



Nieuws in de klas

Nieuws in de klas biedt een week lang een gratis papieren/digitaal nieuwspakket in de klas. Maar ook het hele jaar door online themadossiers, beeldmateriaal en lesmateriaal ... Nieuws in de klas is een initiatief van Mediawijs, Vlaamse Nieuwsmedia, We Media, Media.21, VRT NWS en VIAA met de steun van de Vlaamse Overheid.

www.nieuwsindeklas.be



MediaNest

MediaNest is een online platform voor ouders over media-opvoeding. Ouders kunnen er terecht met vragen over het mediagebruik van hun kinderen van 0 tot en met 18 jaar. MediaNest vertrekt van een positieve invalshoek op media en opvoeding, met de nodige aandacht voor de risico's.

www.medianest.be



Mediacoach

Mediacoach is een opleiding voor professionelen die mediawijsheid willen integreren in hun organisatie. De focus ligt op theorie, inspirerende voorbeelden en uitwisseling rond mediawijsheid. De deelnemers realiseren een concreet project in hun organisatie en ontvangen een competentiedocument na afloop.

www.mediacoach.be